

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan proses pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai acuan dalam proses pembelajaran diperlukan suatu usaha guru. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang aktif nampak bahwa siswa dapat menunjukkan keaktifan fisik maupun non fisik dalam mengikuti pembelajaran (Lubis, 2011). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks untuk membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan yang diharapkan melalui usaha sadar guru (Trianto, 2012). Jadi aktivitas pembelajaran dalam suatu kegiatan yang membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam menyampaikan materi proses pembelajaran guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran atau media yang di gunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan siswa hal tersebut dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami sebuah materi. Dalam hal ini guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran..Melalui media pembelajaran diharapkan siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 22 tahun 2016 bahwa salah satu perencanaan proses pembelajaran yaitu dengan adanya

media Pembelajaran. Kustandi & Sutjipto (2013:8-9) Menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu untuk proses belajar mengajar dan untuk memperjelas makna dari pesan yang di sampaikan oleh guru, sehingga dapat mencapai pembelajaran lebih baik dan sempurna. Adapun macam media pembelajaran ada lima, yaitu (1) media dua dimensi (2) media tiga dimensi (3) realita (4) ritatoon (5) rotatoon (Depdiknes, 2008:5-9). Media yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah media Ritatoon. Ritatoon merupakan gambar yang berseri yang di bingkai sedimikuan rupa, tahapan tahapan yang ditunjukan pada gambar tersebut dapat di presentasikan dan di tujukan oleh guru sebagai pros es kejadian.

Selain media, siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik. Soekamto (dalam Shoimin, 2014:23)) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di sekolah dasar pada tanggal 25 Agustus 2021- 26 Agustus 2021, dengan beberapa guru yang ada di SD dan diperoleh informasi permasalahan yang belum bisa teratasi karena masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga siswa cenderung menghafal suatu materi, tanpa memahami arti dan isinya. Hal seperti demikian juga mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Selain itu siswa akan merasa bosan dalam mengikuti

pembelajaran dan mengakibatkan siswa acuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga saya mendapatkan beberapa informasi tentang apa yang kurang di sekolah, salah satunya yaitu.

- 1) Belum adanya prangkat pembelajaran/media pembelajaran yang menunjang guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Siswa kurang mendapatkan motivasi dan kesempatan dalam menggunakan media pembelajaran.

Dengan permasalahan di atas penting dilakukan pengembangan media pembelajaran yaitu ritatoon tersebut. Karena dalam kegiatan belajar siswa dapat mempraktekan langsung media ritatoon ini. Dengan media ini siswa akan lebih aktif dan mudah dalam memahami sebuah materi sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran dan siswa akan nyaman dengan situasi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat media pembelajaran ritatoon secara nyata. Selain itu, pembelajaran perlu dirancang dengan cara berinteraksi antara guru dengan siswa guru dengan guru maupun siswa dengan siswa. Dengan demikian pembelajaran dapat menumbuhkan hubungan timbal balik yang positif. Pembelajaran yang demikian dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna di sekolah sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain menumbuhkan interaksi yang baik upaya yang dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Kenyataannya upaya-upaya yang telah dilakukan tersebut belum memberikan hasil yang optimal dan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Permasalahan yang sama tidak jarang ditemukan di beberapa sekolah.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Siswa Kelas V Dalam Muatan IPS

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai
1	SD Negeri 1 Songan	25	50,8
2	SD Negeri 2 Songan	21	53,6
3	SD Negeri 3 Songan	20	51,5
4	SD Negeri 4 Songan	27	53,1
5	SD Negeri 5 Songan	29	54
6	SD Negeri 6 Songan	27	53,4
7	SD Negeri 7 Songan	26	56,7
8	SD Negeri 8 Songan	24	56
9	SD Negeri 9 Songan	22	55

(Sumber: Rata-rata Siswa)

Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun daring. Dari hasil observasi diperoleh beberapa temuan yaitu: (a) guru memulai proses pembelajaran tanpa melakukan apersepsi atau menggali pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa, (b) proses pembelajaran masih didominasi oleh guru atau (*teacher centered*), keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya sebatas sebagai pendengar dan penerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya media pembelajaran, (c) pembelajaran yang dilakukan tidak menerapkan model pembelajaran saat pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar saya mendapat beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran IPS. Model pembelajaran yang digunakan guru juga belum sesuai dan terstruktur, sehingga menjadikan siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan minat belajar siswa kurang. Sehingga berdasarkan data awal berupa nilai hasil belajar kelas V,

saya juga menemukan bahwa keterampilan siswa memahami kalimat saran masih rendah.

Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa media ritatoon sangat praktis dan memiliki efektivitas yang ditunjukkan dengan tercapainya tujuan berdasarkan hasil tes. Dengan demikian media ritatoon muatan IPS merupakan media yang berkualitas untuk meningkatkan keterampilan memami/menyimak siswa pada muatan IPS.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa *ritatoon* yang dilengkapi dengan bahan ajar merupakan solusi dalam pemenuhan belajar siswa selama disekolah maupun secara mandiri diluar sekolah. Selain itu, *ritatoon* menjadi alternatif sebagai media pembelajaran oleh guru didalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan Permasalahan yang terdapat di Sekolah Dasar,dapat diidentifikasi permasalahan yang terkait dengan Media pembelajaran Ritatoon Dalam Muatan IPS di kelas V semester ganjil. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Belum adanya media pembelajaran Ritatoon.
- 2) Siswa kurang mendapat motivasi dan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan media pembelajaran.
- 3) Siswa susah memahami materi karena terlalu banyak hapalan.
- 4) Kurangnya keterlibatan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Terbatas pada pengembangan media ritatoon dalam muatan IPS pada jenjang sekolah dasar sedang berlangsung di kelas maupun daring, namun pada penelitian ini, hanya untuk mengembangkan media pembelajaran Ritatoon.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancangan Bangun media pembelajaran ritatoon pada muatan IPS dalam pembelajaran luring maupun daring di masa Pandemi ini?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran ritatoon pada muatan IPS kelas V tahun pelajaran?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa (Praktisi) terhadap media ritatoon untuk memahami materi dalam muatan IPS kelas V tahun pelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Untuk Mengetahui rancangan membangun media pembelajaran ritatoon pada muatan IPS dalam pembelajaran luring maupun daring di masa Pandemi ini.
- 2) Untuk Mengetahui validitas media pembelajaran ritatoon pada muatan IPS Kelas V tahun pelajaran.
- 3) Untuk Mengetahui respon guru dan siswa (Praktisi) terhadap media ritatoon untuk memahami materi dalam muatan IPS kelas V tahun pelajaran.

1.6 Manfaat penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas adapun manfaat di atas ada dua manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis pengembangan ini menjadi bahan bacaan dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran berorientasi Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan prosuduran siswa khususnya dalam muatan IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran ritatoon untuk mempermudah proses pembelajaran

b. Bagi Guru

Guru dapat memberikan inovasi serta alternatif pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah yaitu dapat memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga kepala sekolah bisa memberikan informasi kepada guru-guru yang belum

menggunakan prangkat pembelajaran atau media pembelajaran khususnya media ritatoon.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini di harapkan mampu di jadikan sebagai sumber atau referensi apabila ingin melakukan penelitian yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk yaitu alat permainan ritatoon tentang muatan IPS sebagai media stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Untuk spesifikasi produk dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan adalah sebuah alat permainan sebagai media pembelajaran tiga dimensi berupa rak ukuran panjang 60 cm, lebar 40 cm, tebal 15 cm yang di atasnya dipajang gambar-gambar berbingkai yang dapat dilepas dan dipajang kembali sebagai alat permainan anak dalam pembelajaran kognitif;
- 2) Alat permainan ritatoon ini hanya digunakan pada muatan IPS;
- 3) Alat permainan ritatoon ini dibuat dengan semenarik mungkin, menggunakan bahan yang awet dan aman bagi anak sebagai alat permainan.

1.8 Pentingnya pengembangan

Kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa cenderung menghafal suatu materi, tanpa memahami arti dan isinya, cenderung pasif dan kurang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah serta merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Suatu usaha yang dapat dilakukan guru

dalam proses pembelajaran agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menciptakan media pembelajaran. Namun pelaksanaan media pembelajaran di sekolah khususnya di sekolah dasar masih kurang bervariasi. Sehingga pentingnya pengembangan media pembelajaran ritatoon sangat penting di kembangkan karena media ritatoon ini memiliki banyak kelebihan sehingga mudah untuk menyampaikan sebuah materi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon membantu siswa meningkatkan motivasi dan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi yang di ajarkan.
- b. Belum adanya media ritatoon di sekolah dasar.
- c. Tersedianya bahan dan peralatan yang di butuhkan untuk membuat media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ritatoon ini di dasarkan beberapa keterbatasan sebagai berikut.

Media pembelajaran ritatoon ini hanya dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran khususnya dalam menggunakan media ritatoon. Model pengembangan ADDIE adalah model yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran ini. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari empat tahap yaitu, tahap pendefinisian

(*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*).

1.10 Definisi Istilah

Hal yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka diperlukan pengenalan terhadap istilah-istilah kunci yang ada sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu program, proses dan hasil belajar yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan yang internal (Sugiantini, 2020).
- 2) Media ritatoon adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran yang terdiri dari buku dan alat peraga berupa papan berbentuk *match frame* dan dilengkapi dengan narasi di belakang gambar
- 3) Pembelajaran tematik berpacu pada pembelajaran dengan sumber belajar berupa buku tema, pada kelas 5 terdapat dalam muata IPS kedatangan bangsa eropa ke Indonesia,pristiwa pentingnya masa pemerintahan colonial ingris dan belanda dan system tanam paksa .
- 4) Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE berisi beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program pelatihan secara efektif dan efisien. Tahapan-tahapan kegiatan yang terdapat pada pelaksanaan model ADDIE yaitu: (1) *analyse* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3)

development (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

